

ABENTEUER 2010

ABENTEUERGENERATOR

Mit dem Actiondeck können einfache Abenteurer generiert werden, in deren Verlauf die Abenteurer besondere Gegenstände finden, retten oder entdecken können. Einfach acht Karten ziehen und die Ergebnisse unten ablesen.

Die Gegenstände die mit dem Generator ermittelt werden haben keine besonderen Fähigkeiten – außer, dass sie wertvoll und antik sind. Meisten Gegenstände mit besonderen Kräften sollten ausgearbeiteten Szenarien vorbehalten bleiben.

Und noch eine kleine Warnung: Dieser Generator liefert nur ein paar grobe Ergebnisse auf die Schnelle. Diese Ergebnisse umzusetzen, das ist Aufgabe des Spielleiters.

ART DES GEGENSTAND

Erst einmal wird festgestellt, um was für einen Gegenstand sich das Abenteuer dreht. Dadurch wird auch gleichzeitig der Name des Abenteurers festgelegt. Einfach zwei Karten ziehen und das Ergebnis unten ablesen.

Ass	Der Becher	von Atlantis
König	Die Schale	von Troja
Dame	Der Speer	von Pompeji
Bube	Das Schwert	der Krokodile
10	Der Helm	von König Salomon
9	Die Rüstung	vom Amazonas
8	Das Horn	vom Kongo
7	Die Gruft	des Poseidons
6	Das Buch	der Templer
5	Der Ring	der Athene
4	Der Stab	der Kleopatra
3	Die Kette	der Mayas
2	Die Krone	der Etrusker

AUFTRAGGEBER

Irgendjemand macht die Abenteurer auf den Gegenstand aufmerksam oder beauftragt sie - oder die Abenteurer lesen einfach in der Zeitung davon.

Ass	Kunstsammler
König	Museum
Dame	Regierung
Bube	Alter Freund
10	Geheimbund
9	Journalist
8	Sekte
7	Nachfahre
6	Religiöse Vereinigung
5	Wissenschaftler
4	Dorf
3	Archäologe
2	Zeitungsartikel

GEGENSPIELER

Natürlich gibt es immer einen Gegenspieler, der ebenfalls hinter dem Objekt der Begierde her ist. Um wen es sich dabei handelt, wird nun festgestellt.

Ass	Kunstsammler
König	Museum
Dame	Regierung
Bube	Alter Feind
10	Geheimbund
9	Journalist
8	Sekte
7	Nachfahre
6	Religiöse Vereinigung
5	Wissenschaftler
4	Schatzjäger
3	Archäologe
2	Grabräuber

HINWEIS

Nachdem die Abenteurer wissen worum es geht und angeheuert wurden, brauchen sie eine heiße Spur. Irgendjemand auf dieser Welt hat den wichtigen Hinweis in seinem Besitz. Die Abenteurer müssen nur noch einen Weg finden, um ihn auch zu erhalten ...

Ass	Professor
König	Fanatikern
Dame	Einheimische
Bube	Expeditionsteilnehmer
10	Reporter
9	Ausstellung
<i>Kreuz</i>	Antike Schriftrolle
<i>Pik</i>	Einzigartiges Schmuckstück
<i>Herz</i>	Berühmtes Bild
<i>Karo</i>	Seltene Runensteine
8	Fundstück
<i>Kreuz</i>	Schild
<i>Pik</i>	Tonscherben
<i>Herz</i>	Wandteppich
<i>Karo</i>	Schnitzerei
7	Regierungsstelle
6	Kunstliebhaber
5	Grabmal
4	Kultstätte
3	Aufzeichnungen
<i>Kreuz</i>	Bibliothek
<i>Pik</i>	Zeitungsarchiv
<i>Herz</i>	Fantastischer Roman
<i>Karo</i>	Privatbesitz
2	Söldner
<i>Kreuz</i>	Stolpern Zufällig darüber
<i>Pik</i>	Haben teilweise geplündert
<i>Herz</i>	Stolpern Zufällig darüber
<i>Karo</i>	Haben teilweise geplündert

ORTE

Jetzt wird es spannend, denn der Hinweis befindet sich selten im Nachbarhaus, sondern irgendwo auf der Welt. Wo genau, das wird mit einer Karte ermittelt. Und mit einer weiteren Karte wird ebenfalls festgestellt, wo sich der gesuchte Gegenstand befindet.

Ass	Europa
<i>Kreuz</i>	Berlin
<i>Pik</i>	Paris
<i>Herz</i>	London
<i>Karo</i>	Prag
König	Nordamerika
<i>Kreuz</i>	Washington
<i>Pik</i>	New York
<i>Herz</i>	New Orleans
<i>Karo</i>	San Francisco
Dame	Südamerika
<i>Kreuz</i>	La Paz
<i>Pik</i>	Belem
<i>Herz</i>	Rio de Janeiro
<i>Karo</i>	Buenos Aires
Bube	Afrika
<i>Kreuz</i>	Dakar
<i>Pik</i>	Johannesburg
<i>Herz</i>	Kairo
<i>Karo</i>	Lagos
10	Australien
<i>Kreuz</i>	Sydney
<i>Pik</i>	Adelaide
<i>Herz</i>	Suva
<i>Karo</i>	Darwin
9	Asien
<i>Kreuz</i>	Hongkong
<i>Pik</i>	Shanghai
<i>Herz</i>	Moskau
<i>Karo</i>	Ulan Bator
8	Nahost
<i>Kreuz</i>	Bagdad
<i>Pik</i>	Tehran
<i>Herz</i>	Tel Aviv
<i>Karo</i>	Kabul
7	Pazifik
<i>Kreuz</i>	Fidschi
<i>Pik</i>	Neuguinea
<i>Herz</i>	Palau
<i>Karo</i>	Neuseeland
6	Atlantik
<i>Kreuz</i>	Kanaren
<i>Pik</i>	Azoren
<i>Herz</i>	Kapverden
<i>Karo</i>	Madeira
5	Indischer Ozean
<i>Kreuz</i>	Indonesien
<i>Pik</i>	Madagaskar
<i>Herz</i>	Sansibar
<i>Karo</i>	Mauritius

4	Mittelmeer
<i>Kreuz</i>	Mallorca
<i>Pik</i>	Malta
<i>Herz</i>	Kalabrien
<i>Karo</i>	Istrien
3	Skandinavien
<i>Kreuz</i>	Oslo
<i>Pik</i>	Stockholm
<i>Herz</i>	Kopenhagen
<i>Karo</i>	Helsinki
2	Pole
<i>Kreuz</i>	Nordpol
<i>Pik</i>	Nome
<i>Herz</i>	Südpol
<i>Karo</i>	Scott Base

VERSTECK

Nun wird nur noch festgestellt, wo genau der Gegenstand versteckt ist. Dann kann es schon losgehen.

Ass	Ruine
König	Tempel
Dame	Festung
Bube	Museum
10	Höhle
9	Grabmal
8	Vulkan
7	Atoll
6	Katakomben
5	Gefängnis
4	Wahrzeichen
3	Regierungsarchiv
2	Unter Wasser

BEISPIEL

Es werden acht Karten gezogen: 9, 3, 3, 10, Ass, Bube Karo, 3 Herz und Bube. Nun gilt es nur noch, die Karten zu interpretieren.

Die Rüstung der Mayas

Die Abenteurer erfahren von einem befreundeten Archäologen, dass die Rüstung der Mayas irgendwo in Kopenhagen verborgen sein soll. Wo genau, das weiß nur ein verwirrter Professor, der in Lagos einen Lehrstuhl innehat. Leider ist auch ein Geheimbund hinter der Rüstung her – die sich tatsächlich im Kopenhagener Museum befindet. Dort hat der Professor die Rüstung vor Jahren einlagern lassen.

RECHTLICHES



Abenteuer 2010 – Abenteuergenerator

(cc) 2010 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>. Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games

Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von Savage Worlds sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.